

UN JEU DE COLLECTE TACTIQUE ET FOURBE

POUR 2 À 4 JOUEURS DE ARVE D. FÜHLER.

ARGUMENT DU JEU

Dans „El Gaucho“ vous êtes un Baron du bétail qui envoie ses Gauchos dans l‘immensité de la Pampa pour capturer autant de majestueux bœufs que possible.
Vos gauchos exercent leurs capacités dans un Rodéo de dés. Meilleurs ils sont pendant la formation, plus facilement ils attrapent des bœufs dans les champs. Soyez intelligent et pénétrez les plans de vos adversaires avec des trucs méchants pour leur arracher le bétail le plus précieux sous le nez ou balancer votre lasso pour enlever un de leurs animaux.
A la maison, triez vos bœufs par race et groupez-les en troupeaux uniquement pour les vendre plus tard pour autant de Pesos que possible.

BUT DU JEU

VFaire le plus d‘argent en vendant des troupeaux de bœufs pendant et à la fin de la partie. Plus votre troupeau est grand, plus vous obtiendrez d‘argent, mais ne sous-estimez cependant pas la vente de beaucoup de petits troupeaux. De plus, utilisez les Actions spéciales quand c‘est possible !

COMPOSANTS

- plateau de jeu avect
  - La pampa *(se compose de 4 pâturages)*
  - 6 secteurs Actions *(la steppe et l’immobilier, chaque secteur avec quatre cases Actions de couleur)*
  - et le Rodéo de dés qui est entouré par
- 4 clôtures
- 60 tuiles bœufs, 12 dans chacune des 5 races *(couleurs)* avec des valeurs de 1 à 12 *(grands nombres)*
- 4 tuiles décomptes *(sacs d‘argent)* dans les quatre couleurs des joueurs avec des valeurs 100/200
- 32 pions *(8 Gauchos par couleur de joueur)*
- 4 jetons argent *(disques de bois)*, 1 pour chaque par couleur de joueur
- 9 dés
- 1 pion noir de premier joueur

Remarque : *Le livret montre les règles pour quatre joueurs,*
les règles différentes pour 2 ou 3 joueurs sont indiquées dans la couleur de ce texte.

Remerciements à Didier Duchon pour la traduction française de la règle
L’auteur et éditeur tiennent à remercier les nombreux testeurs. En particulier
Bärbel & Adrian Fühler, Aaron Haag, Sabine & Robert Watson, Florian Racky, Bjoern Ebeling, Martin Wallocha, Guido Eckhof, Susanne Cramer, Hartwig Jakubik, Martin, Günter, Josh, Florian, Marcel, Jürgen, Thomas, Corinna, Sascha, Bernhard, Eddi, Frieder, Sören, Julia, Silke, et les esteurs de la Spieletreff Limeshain

Graphismes et règle : **Dennis Lohausen**
Réalisation et règles du jeu : **Christwart Conrad**
Si vous avez des critiques, des commentaires ou questions sur ce jeu, écrivez-nous :
spiele@argentum-verlag.de

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Placez le **plateau de jeu** sur la table. Assemblez les 4 **parties de clôture** (**1**) pour qu'elles rentrent dans les découpes du plateau de jeu (**1**). Cette clôture limite le **Rodéo de dés** (**2**). Retirez de la partie 4 dés à 2 joueurs et 2 dés à 3 joueurs. Placez les **dés** (**3**) restants dans la zone clôturée.



Règle seulement pour 2 joueurs : Prenez les 12 tuiles bœufs d'une race. Placez six d'entre elles face cachée sur les 6 cases pâturage avec le symbole „pas p**our deux jou**eurs" et remettez les 6 autres dans la boite. Ainsi les cases qui ne sont pas en jeu sont recouvertes.

Mélange toutes les **tuiles bœufs** restantes face cachée et placez-les dans la pampa comme suit : Commencez par le plus petit **pâturage** (**4**) *(la ligne du bas)* et placez **successivement** les tuiles face visible l'une après l'autre dans chaque **case pâturage** (**5**).

Contrainte : Ne placez des tuiles que jusqu'à ce que la somme des bœufs *(les grands nombres)* sur un pâturage soit de 20 ou plus.



Dans une partie à trois joueurs, aucune case pâturage qui est interdite pour 3 joueurs n'est occupée.

Exemple, comment vous remplissez un pâturage avec des tuiles bœufs :
A) *Même si les valeurs des bœufs du deuxième plus grand pâturage n'atteignent pas la somme de 20, vous ne pouvez plus mettre aucune tuile car le pâturage est plein.*
B) *Dans le plus grand pâturage, les deux premières tuiles placées ont un total de 18. Ainsi, il faut donc placer là au moins une autre tuile. La tuile suivante a une valeur de 5. Il en résulte un total plus grand que 20. Donc, on ne peut plus placer aucune tuile dans ce pâturage.*





Empilez 4 tuiles face cachée sur la case **Steppe** (**6**).
Placez les tuiles restantes dans une **pioche** (**7**) face cachée à côté du plateau de jeu.
Choisissez votre couleur de joueur. Prenez votre tuile décompte et vos 7 Gauchos *(dérogation à deux et trois joueurs : 8 Gauchos)* devant vous. Placez votre jeton argent sur la case „0" de l'**échelle des pesos** (**8**).
Le joueur qui est allé le plus récemment en Amérique du Sud ou celui qui obtient le total le plus élevé avec 2 dés est premier joueur. Ce joueur obtient le **pion de premier joueur**.

Astuce : *Avant de commencer, expliquez entièrement le jeu à ce stade.*





MANCHE PRÉLIMINAIRE

Chaque joueur reçoit de la pioche face cachée **3 tuiles bœufs** (5 à 2 joueurs, 4 à 3 joueurs) et les prend en main. Il peut garder 1 tuile de son choix ou 2 tuiles avec chacune une valeur maximale de 8 ou 3 tuiles avec chacune une valeur maximale de 4. Retirez de la partie face cachée les tuiles inutilisées. Chaque joueur place en même temps que les autres joueurs les tuiles sélectionnées devant lui. Elles forment son troupeau de départ. Placer chaque race sur une ligne distincte.



Dans une partie à 3 joueurs, recouvrez les 2 cases pâturages pas en jeu avec des tuiles face cachées parmi celles retirées de la partie.

Placer à l'avance un Gaucho sur une case Action inoccupée:



En commençant par le joueur à droite du premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place à l'avance un de ses Gauchos sur une case Action de sa couleur. Pendant la manche préliminaire uniquement, il n'est possible d'avoir qu'un seul Gaucho par secteur Action.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Comme premier joueur, vous lancez tous les dés dans le Rodéo de dés. A votre tour, choisissez 2 dés, mettez-les en face de vous et exécutez vos actions. Puis votre voisin de gauche dans l'ordre prend 2 dés, etc. Le choix de dés diminue pour tous les autres joueurs. Généralement, le dernier joueur ne peut choisir qu'entre 3 dés. Puis votre voisin de gauche devient premier joueur. Il prend le pion de premier joueur et commence la nouvelle manche en lançant tous les dés dans le Rodéo de dés.

ACTIONS

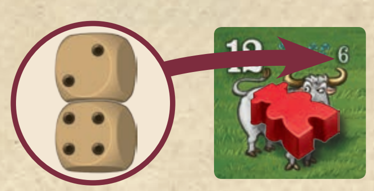
Vous essayez d'obtenir des tuiles bœufs. A l'aide des dés, vous pouvez réserver des bœufs dans la pampa. A la fin de la manche, vous pouvez collecter les bœufs si toutes les tuiles du pâturage sont occupées.
Pour chaque dé sélectionné, vous devez effectuer une des actions suivantes. Vous pouvez choisir 1 action qui correspond à la somme des deux dés sélectionnés, mais vous ne pouvez effectuer qu'une action.

Actions dans la pampa

C'est là que vos Gauchos capturent des bœufs. Vous avez ces 3 possibilités :



A) Vous **placez** un des Gauchos de votre réserve **debout** sur une tuile bœuf inoccupée et utilisez pour cela 1 ou 2 dés dont le total correspond exactement au **grand nombre** sur la tuile.



B) Vous **placez** un des Gauchos de votre réserve **couché** sur une tuile bœuf inoccupée et utilisez pour cela 1 ou 2 dés dont le total correspond exactement au **petit nombre** sur la tuile.



C) Vous **relevez** un de vos Gaucho couché sur une tuile bœuf et utilisez pour cela 1 ou 2 dés dont le total correspond exactement au **petit nombre** sur la tuile.

1. Exemple d'un tour complet : *Vous choisissez le 5 et le 6 et placez votre Gaucho sur le bœuf 11 (**A**).*

2. Exemple : *Vous pouvez arriver au même résultat comme suit : Vous choisissez un 5 et placez votre Gaucho sur le bœuf 11 (**B**). Ensuite, vous choisissez un autre 5 et relevez le Gaucho juste placé (**C**).*

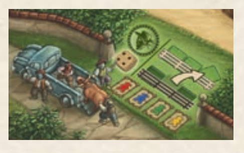


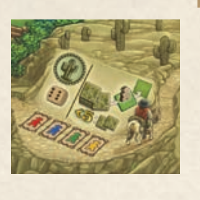




Actions dans les secteurs Actions





Là, vous vous enregistrez pour de futures actions spéciales. ***Astuce :*** *Les actions spéciales sont les clés de la victoire.*

Vous occupez la case Action **inoccupée** de votre couleur dans un secteur Action avec un de vos Gauchos.





Vous ne pouvez occuper les 3 secteurs **Tri**, **Souhait** et **Vente** immédiate qu'avec un dé de valeur 1, 2 ou 3, les autres secteurs uniquement avec la valeur de dé indiquée.

Rappel : *Vous êtes autorisé à additionner deux dés (2 + 3) et occuper ainsi une case Action (= 5).*

Restrictions : Vous ne pouvez occuper aucune case Action deux fois. Vous ne pouvez pas l'occuper et l'utiliser pendant le même tour. En d'autres termes : Vous ne pouvez pas utiliser immédiatement un Gaucho que vous venez de placer. Vous ne pouvez pas placer un Gaucho sur une case Action dont vous vous venez d'utiliser l'action. Mais vous pouvez placer un Gaucho sur une case Action et utiliser en même temps une action différente.

Plus de Gauchos : Si vous n'avez plus assez de Gauchos dans votre réserve, vous pouvez reprendre les Gauchos couchés de la Pampa et ceux des cases Action.

Rappel : *Les dés doivent toujours parfaitement convenir : Si seulement un ou même aucun dé ne convient, vous n'avez pas de chance. Avant l'action vous placez les dés utilisés en face de vous.*

FAIRE RENTRER (= CONDUIRE LES ANIMAUX À LA MAISON) À LA FIN D'UNE MANCHE

Après que le dernier joueur a joué ses actions, évaluez chaque pâturage de la Pampa pour vérifier si toutes les tuiles bœufs sont occupées par des gauchos. Prenez de chaque pâturage **complet** et placez devant vous chacun de vos Gauchos **debout** ainsi que la tuile bœuf qu'il occupe.
Attention : *Chaque tuile avec un Gaucho* ***couché*** *reste en place.*

Exemple :

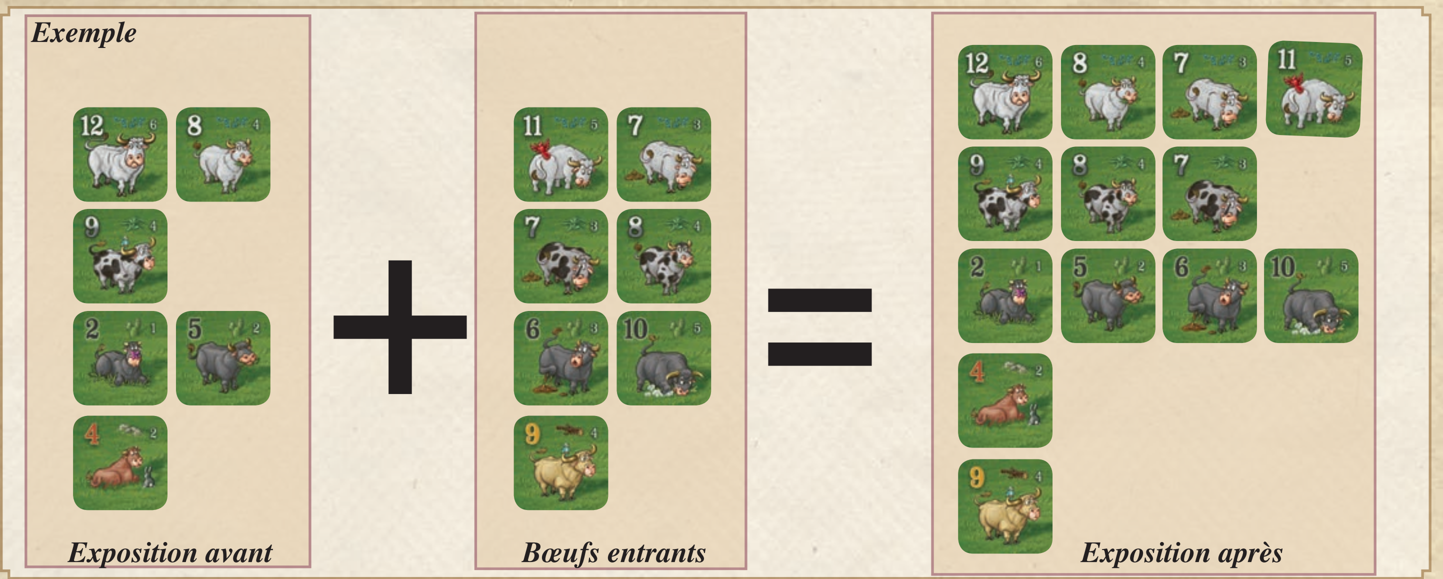


Aucun bœuf ne peut rentrer car au moins une tuile n'est toujours pas occupée.

Chacune des deux tuiles avec un Gaucho debout est rendue à son propriétaire. Les deux autres restent dans le pâturage.

Chaque tuile est occupée mais aucun Gaucho n'est debout, rien ne se passe.

Remettez chaque Gaucho qui revient dans votre réserve personnelle. Vous pouvez les utiliser plus tard. Placez les tuiles bœufs juste reçues en lignes de troupeaux en face de vous, chaque race a exactement une seule ligne. Continuez les troupeaux des manches précédentes si nécessaire. Après la première tuile dans une rangée, vous devez mettre toutes les autres tuiles à droite. Vous pouvez décider de l'ordre des tuiles que vous avez reçues en même temps *(même de différents pâturages).*



Définition d'un troupeau :

Un troupeau se compose de bœufs de la même race qui sont classés de gauche à droite en ordre croissant *(exemple A : 3, 5, 6, 9)* ou décroissant *(exemple B : 11, 10, 8, 2, 1)*. Dès que vous avez à ajouter une tuile inappropriée à un troupeau, vous commencez un nouveau troupeau. Le troupeau avant la tuile inappropriée est terminé et il faut le vendre *(voir mode d'emploi)*.



Exemple : *Le troupeau blanc doit être vendu maintenant. Le troupeau noir pourrait être encore plus important. Le troupeau marron ne peut plus grossir suite à un faire rentrer régulier mais ne peut être vendu que quand un autre bœuf de cette race est collecté, au plus tard à la fin de la partie. (Exception : Action spéciale, voir plus loin).*



Astuce : *Fondamentalement vous voulez vendre dès que possible mais vous vendrez souvent mieux si un troupeau est devenu encore plus grand.*

Traitement de la vente

Vous vendez tous les bœufs déjà présents d'un **troupeau** dont les valeurs ne peuvent plus ni monter ni descendre. Vous gagnez par tuile autant de pesos que la tuile la plus précieuse de votre troupeau. Donc multipliez le nombre de tuiles vendues par la valeur du bœuf le plus précieux.



Déplacez votre jeton argent d'autant de cases sur l'échelle des Pesos. Quand vous faites le tour de l'échelle des Pesos la première fois, placez votre tuile décompte côté „100" visible sur la case de votre couleur à côté de la case „0". Retournez-le du côté „200" à la fin du 2ème tour.
Puis retirez de la partie les tuiles vendues. La tuile qui ne convenait pas reste et forme le début d'un nouveau troupeau.

Repeuplement des pâturages de la Pampa :
Commencez par le plus petit pâturage à repeupler. Piochez une tuile à la fois de la pioche et placez-la pour chaque case de pâturage vide. Remplissez le pâturage mais seulement jusqu'à ce que la somme des bœufs soit 20 ou plus ou que toutes les cases du pâturage soient occupées. Les tuiles avec des Gauchos comptent dans la somme maximale.
En conséquence, il peut arriver qu'un pâturage ne soit pas complété.

UTILISATION DES ACTIONS SPÉCIALES

En plus des actions régulières des dés, vous pouvez effectuer des Actions spéciales gratuites en reprenant vos Gauchos des cases Actions correspondantes.
Pendant votre tour, vous pouvez exécuter autant d'actions que souhaité *(à l'exception du **Tri**)* dans n'importe quel ordre et à tout moment. Remettez le Gaucho de la case Action dans votre réserve et effectuez l'action. Vous pouvez utiliser immédiatement le Gaucho récupéré. Vous pouvez même reprendre un Gaucho d'une case Action sans effectuer l'action.

Les Actions :

***Rappel :** Vous ne pouvez effectuer des actions que pendant votre tour (à l'exception du **Tri**).*

TRI ***(Etable)* :**



Vous pouvez placer 1 bœuf que vous venez de faire rentrer au milieu d'un troupeau existant ou même au début.
Cette action est la seule que vous ne pouvez effectuer qu'**en dehors de votre tour normal**.
En un mot pendant la conduite des bœufs à la fin de la manche et à la fin de la partie.

***Exemple :** Pour ce troupeau, seul un bœuf avec une valeur de 10, 11 ou 12 pourrait en fait être placé.*
*Grâce à l'utilisation de l'action, vous pouvez placer un bœuf de votre choix **(de la même race!)** entre 2 bœufs.*



SOUHAIT ***(Héros de rodéo)* :**



Faites comme si vous aviez un dé supplémentaire avec la valeur de votre choix.

Exemple 1 :
Avec un „6" souhaité, vous pouvez placer un Gaucho dans l'Action Steppe sans devoir utilise un dé réel.





Exemple 2 :
Un dé souhaité „4" en combinaison avec deux véritables dés „4" vous permet de réserver un bœuf de valeur „12".





VENTE IMMÉDIATE ***(Hacienda)*:**



Vendez immédiatement 1 de vos troupeaux qui se compose d'au moins 2 bœufs.
Pour cela, vous gagnez 5 pesos de plus.

VOL DE BŒUF *(voleur de bétail)* **:**



Avec le voleur de bétai, vous volez un bœuf de votre choix de l'exposition d'un autre joueur et vous le placez sur votre troupeau de la même race. S'il est inapproprié, vous déclenchez automatiquement la vente du troupeau. *(Dans ce cas vous ne pouvez pas combiner cette action avec l'action* ***Vente immédiate*** *qui déclenche également une vente.)* Si vous n'avez actuellement aucun bœuf de la race capturée, démarrez un nouveau troupeau avec le bœuf volé dans une nouvelle ligne. *(Vous ne pouvez pas associer le voleur de bétail avec l'Action spéciale* ***Tri*** *ce qui n'est possible que pendant un faire rentrer.)* Le joueur volé reçoit une compensation de son assurance et avance immédiatement son jeton argent de la valeur de l'animal.

Exemple de Vente immédiate et de Vol de bœuf : *Vous prenez votre Gaucho de la case Action* ***Vol de bœuf*** *et volez le bœuf 10 à un autre joueur. En contrepartie, il reçoit 10 pesos. Vous placez maintenant ce bœuf à droite de votre troupeau et avez maintenant un troupeau 4-6-9-10. Ensuite, vous reprenez votre Gaucho de la case Action* ***Vente immédiate*** *et vendez ce troupeau. Vous avancez votre jeton argent de 4 x 10 + 5 = 45 pesos. Remettez les deux Gauchos repris dans votre réserve.*

RÉVEIL / DÉPLACEMENT DE GAUCHOS *(Surveillant)* **:**



Si vous choisissez cette Action, vous pouvez :

- Relever 1 ou 2 de vos Gauchos couchés sur des pâturages OU
- Remplacer 1 Gaucho couché d'un autre joueur par un des vôtres debout. L'autre joueur reprend son Gaucho, reçoit une indemnisation de son assurance et avance immédiatement son jeton argent de la valeur (grand nombre) de l'animal capturé.

1. Exemple : *Vous prenez votre Gaucho de la case Action et relevez les 2 Gauchos qui sont sur le bœuf-10 et le bœuf-9. Vous remettez le Gaucho repris dans votre réserve.*



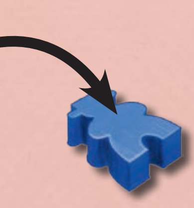




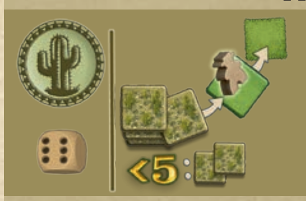
2. Exemple : Vous prenez votre Gaucho de la case Action et le placez debout sur le bœuf-11, sur lequel se rouve un Gaucho d'un autre joueur. Il gagne 11 pesos et reprend le Gaucho dans sa réserve.







BŒUF SECRET *(Steppe)* **:**



Regardez en secret toutes les tuiles de la steppe, prenez celle de votre choix. Vous pouvez en prendre 2 avec chacune une valeur maximale de 4 et placer chaque tuile choisie sur une case de pâturage libre dans la Pampa. Placez sur chacune des tuiles un de vos Gauchos debout. *(Dans le cas peu probable où il n'y aurait actuellement aucune case libre [ou 1 seule], vous ne pouvez pas [entièrement] effectuer cette action.)*
Immédiatement après, la steppe est complétée à 4 tuiles à partir de la réserve.

Exemple :
Vous prenez votre Gaucho de la case Action et regardez les 4 tuiles. Vous choisissez 2 petites valeurs (moins de 5), à savoir le bœuf-1 et le bœuf-3.
Placez les deux tuiles sur des cases de pâturage libres et choisissez le plus petit pâturage et le deuxième plus petit pâturage.
Sur chaque tuile, vous placez un Gaucho de votre réserve.





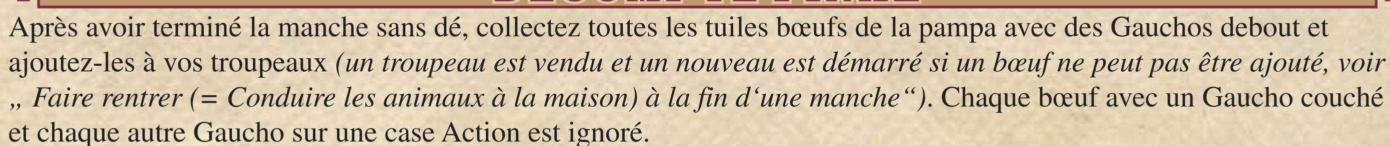
FIN DE LA PARTIE

Une fois que la réserve de tuiles est épuisée, jouez une manche complète. (Si cela se produit au milieu d‘une manche car vous devez compléter la réserve de la steppe, vous terminez la manche en cours et jouez une autre manche complète. Si cela se produit après la conduite de la fin de la manche, jouez ensuite une autre manche complète.)
Dès maintenant ne complétez plus bien sûr les pâturages avec des tuiles supplémentaires.

Après la dernière manche suit une manche sans dés. Elle est identique à une manche normale sauf que les dés ne sont pas utilisés et en conséquence le Rodéo de dés est vide. Vous devez uniquement utiliser vos Gauchos dans les secteurs Actions.

Exemple d‘une partie à trois :
Rouge est le premier joueur, suivi de Bleu et Vert.
Bleu utilise l‘action ***Steppe****. Puis remplit la steppe. Quand il prend la dernière tuile, la réserve est épuisée.*
Vert joue son tour. Puis la manche se termine. Elle est suivie d’une manche complète où Bleu est premier joueur.
Après que les trois joueurs ont exécuté leur tour, elle est suivie d’une manche sans dé. Le premier joueur est maintenant Vert :
Il utilise l‘action ***Réveil / Déplacement de Gauchos*** *et relève 2 de ses Gauchos afin qu‘il puisse collecter les deux bœufs. Rouge utilise son voleur de bétail et capture un bœuf de l’exposition de Vert.*
Ensuite, il vend un troupeau par l’action ***Vente immédiate****. Bleu utilise le* ***Souhait*** *et place un Gaucho sur un bœuf-6.*
Dans l‘un des pâturages, toutes les tuiles sont occupées, ainsi chaque bœuf avec un Gaucho debout est collecté.
Puis vient le décompte final.

DÉCOMPTE FINAL



Après avoir terminé la manche sans dé, collectez toutes les tuiles bœufs de la pampa avec des Gauchos debout et ajoutez-les à vos troupeaux *(un troupeau est vendu et un nouveau est démarré si un bœuf ne peut pas être ajouté, voir „ Faire rentrer (= Conduire les animaux à la maison) à la fin d‘une manche“)*. Chaque bœuf avec un Gaucho couché et chaque autre Gaucho sur une case Action est ignoré.
Enfin, tous les troupeaux sont vendus. Chaque troupeau unique *(un troupeau avec un seul bœuf)* a un facteur 1. Par exemple, 1 x 9 pesos pour un bœuf de valeur 9 *(remarquez que, pendant la partie, seuls les troupeaux d’au moins deux bœufs peuvent être vendus)*.

Le joueur le plus riche gagne la partie. Si deux joueurs ont gagné la même somme d‘argent, ils partagent la victoire.

Astuce pour les joueurs qui ont tendance à ne pas se souvenir quand ils ont mis un Gaucho sur un case Action
Quand vous retirez un Gaucho d’une case Action ou placez un Gaucho sur une case Action, placez un marqueur sur la case Action. Ainsi vous n‘oubliez pas que vous avez déjà exploité ce secteur. A la fin de votre tour, retirez tous les marqueurs.

ABRÉGÉ POUR 4 JOUEURS

Prèparation de la partie

- placez des tuiles boeufs *(jusqu‘au limite)*
- 4 tuiles boeufs face cachée sur
- la case Steppe
- 7 Gauchos par joueur

Marche préliminaire

- 3 tuiles boeufs par joueur, gardez une, deux *(max. 8)* ou trois *(max. 4)*
- 1 Gaucho sur une case Action inoccupèe

Déroulement de la partie

Premier joueur lance tous les dés et choisisse 2 dès

- Gaucho debout sur une tuile boeuf *(grand nombre)*
- Gaucho couché sur une tuile boeuf *(petit nombre)*
- relevez un de vos Gauchos *(petit nombre)*
- occupez une case Action
- effectuer des Actions spéciales

voisin de gauche prend 2 dés et fait des actions

nouveau premier joueur au fin du tour

Faire renter

Prenez de chaque pâturage complet chacun de vos Gauchos debout ainsi que la tuile boeuf qu’il occupe.

Traitement de la vente

Le troupeau avant une tuile inappropriée est terminé et il faut le vendre multipliez le nombre de tuiles vendues par la valeur du boeuf le plus précieux

Fin de la partie

Une fois que la réserve de tuiles est épuisée, jouez une manche complète. Après la dernière manche suit une manche sans dés.